

研究報告

他者と共に行う新しい創作形態の試み  
～《変容の対象》からの展開～  
**Attempting a New Form of Creation with Others:  
As a development from “an object of metamorphose”**

福島 諭, 三輪真弘

Satoshi FUKUSHIMA, Masahiro MIWA

情報科学芸術大学院大学

Institute of Advanced Media Arts and Sciences

概要

1. 研究背景

2020年初頭から続くCOVID-19の感染拡大の影響は、日々状況を変えながらも2022年の現在まで続いている。その間、同じ時間と空間の共有を前提とした音楽などの芸術分野については特に、嘗てのようなあり方を維持することが困難な事態となっている。そのような中で、《変容の対象》という交換型の共同作曲作品の創作は、2者によって13年以上に渡り行われてきた。本研究は、《変容の対象》の創造的なあり方をひとつの根拠としながら、こうした他者との創作形態を作曲以外の表現領域に置き換え拡大することを目的とする。例えば同様の方法論をデジタル静止画のやり取りに置き換えた試みなどを紹介しながら、そこでみられる問題点や新たに得られた視点についての現状を報告する。

The effects of the spread of the COVID-19 infection, which has been ongoing since early 2020, continue to the present day in 2022. In the meantime, it has become difficult to maintain the same way of life as before, especially in the field of art such as music, which is based on the sharing of the same time and space. In this context, the two artists have been working together for more than 13 years on an exchange-type collaborative composition called "an object of metamorphose". The purpose of this research is to find co-creation with others in fields other than composition, using as one basis the creative way of the "an object of metamorphose". For example, we will introduce an attempt to replace the same methodology with the exchange of digital images, and report on the problems encountered and new perspectives gained in this process.

特に日本国内においては2020年初頭から続いているCOVID-19の感染拡大は、日々状況を変えながらも2022年の現在まで続いている。この間にオンライン環境は急速に普及し、日常における対話のあり方は大きく変化した。一方、同じ時間と空間の共有を前提とする音楽／舞踊／演劇などの芸術分野においては嘗てのようなあり方を維持することが極めて困難となる。このような状況は決して望ましいものではないが、そもそも芸術体験とは何か、を考える貴重な機会となった。この状況の中でむしろ価値が高まったものについて目を向けることにした。

筆者は2009年より自身を含む2名による共同作曲の創作を行ってきた。《変容の対象》という2者によるこの作曲の試みは、和歌山在住の濱地潤一氏と新潟在住の筆者によって、五線譜を介した独自の規則の下で行われた実践で、同じ時間と空間の共有を前提としない。ここでは、五線譜から相手の意図を読み取り、自らの返答を書き込み送り返す、音楽的なやり取りが段階的に行われる。もしこれが同じ時間と空間の中で即時的に行われるならば、自由即興に関連付けることができるだろう。音楽的な体験が極端に減った2020年以降、筆者にとってこの実践はいっそう意義深いものになった。

本研究は、この《変容の対象》の創造的なあり方をひとつの根拠とし、こうした創作を他の表現領域に置き換えながら拡大を目指すものである。今回はこうした方法論をデジタル静止画でのやり取りに置き換えた実例を紹介しながら、そこでみられる問題点や新たに得られた視点についての現状を報告する。

## 2. 《変容の対象》(2009-)にみられる創作上の特徴

まず本研究のひとつの拠り所となる《変容の対象》について、その特徴に触れておきたい。《変容の対象》は、五線譜といくつかの規則に基づく交換作曲形式によって書かれた組曲の集まりである。2名によって2009年元旦から開始され、一ヶ月に1曲というペースを守りながら1年間の12曲をひとつの組曲としてきた。作曲において2名が同時に関わっているという点にまず大きな特徴がある。また、作品内には流動的に変化し続ける様子が頻繁に見られるが、これは五線譜に記された音が“相手に渡した時点でその後の改変は行えない”とする規則の作用でもあるだろう。これにより音楽は後戻りせずに紡がれていき、一回性のものとなる。自身に対する他者としてお互いが存在し、ここでは自身にとっては予測できない相手の意図を受け取りながら楽曲は組み立てられていく。このいわば交換型の共同作曲には、規則を介して互いが対等に存在する、構造的な対称性がみられる。要点を以下にまとめる。

- 制作者：濱地潤一（サクソフォン奏者／作曲家）、福島諭（作曲家）
- 使用メディア：五線譜（デジタル）
- 制作期限に関わる条件・規則：一ヶ月に一曲を完成（1年で12曲）のペースを維持
- その他の規則：交換型のやり取りを規定する規則
- 伝達手段：メール

こうした複数の作曲者が“同時に”作曲に関わるという形態は、特に五線譜による作曲の場合は、普通はあり得ないものである。これは複数の作者がひとつの五線譜へ、同時に音楽を書き込んでいくことの困難さを考えればすぐ分かる。五線譜による作曲は、ふつう極めて個人的な時空間を必要とするものであるからだ。一方で、もともと《変容の対象》の発想の原点は自由即興の場にある。各自の楽器を使い、互いの音を聴きながら判断し、音楽を作り出していく。このような場では相手の音に対して自分の音をどのように存在させるかということが常に問われ、それに応え続ける必要がある。自身と他者との関係は、相手にとっての他者は自身であるという意味において対称的である。この様な自由即興の場における一回性の演奏を、五線譜に記録していくことを目的に発案されたものが《変容の対象》である。担当する楽器について、サクソフォンやピアノという各人が最も親しんできた楽器が選ばれているのも、この自由即興の体験に基づくものである。さらにここで制作されるものは楽譜なのであり、音楽そのものではないということも忘れてはならない。五線譜はいわば音楽の設計図なのであり、音楽は奏者が演奏する“その時ごとに”現れることになる。これは音楽の再現性に関わるものであるが、これにより作品の演奏時にはいつも、奏者の身体・解釈という新たな要

素が加わることになる。この豊かな関係の土台には勿論、西洋音楽の伝統があるだろう。逆に言えば《変容の対象》でやり取りされているものとは、五線譜に記すことが可能な極めて抽象化された記号だけなのである。

### 2.1. 研究対象とする範囲

《変容の対象》は、自由即興の場の体験を基にしながら、それを「異なる時間」と「異なる空間」において実現できるものに置き換える試みであった。また、やり取りを五線譜に限定することで、西洋音楽における楽譜と奏者の関係にそのまま接続することも可能となった。曲の演奏には「奏者による解釈」も含まれることになり、作品のあり方はより多様なものとなる。こうした観点から《変容の対象》にとって、五線譜でやり取りされる意味は大きかったと言える。

その一方で、もしここでやり取りが五線譜でなかったならばどうだろうか、とも考える。音楽以外にも、作者が独りに限定されることなく、複数の作者によって同時に作品が形作られていく創作はあり得るのではないか。本研究はその様な立場から、当面は以下のような観点を重視する。

- 創作上の特徴：一人の作者によって完結する創作ではなく、複数の作者によって1つの芸術作品が同時に生み出される。
- いつ創作されるものか：各人の日常において創作が可能であり、同じ時間と空間の共有を前提とはしない。
- どのように創作されるものか：創作における必然性／創作上のやり取りが円滑に行われる為にあらかじめ設定された取り決め、規則の存在を前提とする。扱う芸術分野の特性や、そこで最終的にどのような表現を求めめるかにより、この規則自体の検討も本研究の対象に含まれる。

### 3. 1つの作品に関わる複数の作者

《変容の対象》が参照している自由即興の場においては、複数の演奏家が同時に音楽を形作ることが可能である。ただ、それらは再現性を持たず一度だけの表現として消えていくものなのであり、普通これを作曲とは呼ばない。《変容の対象》は、自由即興の「同じ時空間で行われる」という前提条件を、「異なる時空間で行われる」ものに転化することにより、作曲に近くものとなった。しかも、作曲でありながら2名の作者が関わるといった状態は維持している。《変容の対象》の作曲を通して得られる感覚の中には、自由即興の場において頻繁にみられる相手（の音）との相互作用が

ある。勿論、ここには即興演奏の際に問われるような切迫した緊張感は無いとしても、相手の出方に対して自分がどう決断するべきかという判断は毎回求められる。ここでは個人の範囲を超えて、他者と共に形作る共同創作が行われている。ここではまず、このような創作の参照例をいくつか見ていきたい。

### 3.1. 例1 連歌

日本古典文学の歴史において、平安朝末期から室町中期に至る約 350 年間に渡って徐々に完成していった文芸に連歌(れんが)がある。(木藤 1966) 連歌では、他者の句に自分の句を付け、またその句に他者が新たな句を付けて行くという歌の連なりを集団で作出し、最終的に 1 つの大きな歌の世界を作り出すという、共同創作の前提がある。(黒岩 2020) 鎌倉時代後期には五・七・五の上の句と、七・七の下の句とを異なる人物によって詠まれたものが百句連なり、それを一作品と見なす「百韻」が最も基本的な形式となった。連歌には「式目」と呼ばれる厳格なルールが存在し、他者の句に対して新たな句を繋げていく「付合(つけあい)」によって連歌の世界は広がって行く。この付合を中心的に担う人々は「連衆(れんじゅう)」と呼ばれる。連衆から出される句の候補に対して「式目」に則った判断を下していく役が「執筆(しゅひつ)」、そして最終的にどの句を選ぶか采配を担うのが「宗匠(そうしょう)」である。連歌では「調和と変化とを以て生命とす」(山田 1937) と言われるように、ひとつ前の句との繋がりを重視しながらも、ふたつ前の世界には戻らない、常に変化していく事が求められる。さらに、「式目」に抵触しない配慮も必要となる。いくら素晴らしい句であってもそれまでの流れと全く関係のない独りよがりものは付けられないのである。

同じ世界を皆が同時に考えて別の世界が付けられていく、連衆から出される句の中から宗匠の采配によって 1 つの句が付けられると、その瞬間に開かれる新たな世界が生じる。他者の句の中に自分では思いもかけなかったような世界が現れたりする。そのような転じ方が何度も重なっていくものが連歌の世界であった。連歌が行われる連歌会には、そうした驚きや喜びを共時的・集団的に体験していくという場があり、人々を熱狂させたのだと考えられる。

- ・ 制作者：宗匠(そうしょう)、執筆(しゅひつ)、連衆(れんじゅう)
- ・ 使用メディア：連歌懐紙(紙)
- ・ 制作期限に関わる条件・規則：連歌会などの場
- ・ その他の規則：厳密なルールとしての「式目」に則りながら宗匠の采配により句が選ばれていく。
- ・ 伝達手段：同じ場と時間を共有しながらの共同創作を基本とする。

### 3.2. 例2 Mimiz における階層的なセッション

次に極めて特殊な事例ではあるが、音楽の、特に自由即興の場において複数人の意志がひとつの音響に対して関与することは可能かを考えてみたい。筆者が 2003 年から参加するグループ・Mimiz<sup>1</sup>では、リアルタイム音響処理と音の出力とを 3 人のメンバーがそれぞれ個々に担当し、互いの意図を察しながら最終的にひとつの音響を作り出す演奏スタイルが行われている。2 名のメンバーは楽器(あるいは何らかの音を発する機材)を担当し、もう 1 名はコンピュータの音響処理を担当するという関係の上で演奏は行われる。また、ここでのコンピュータの役割は加工処理のみであり、あらかじめ用意したサウンドファイルは用いないことを前提とする。この演奏形態をここではレイヤード・セッションと呼ぶ。

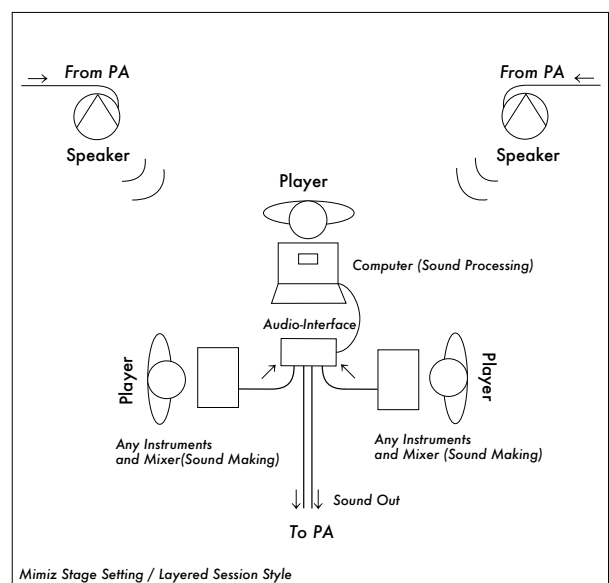


図 1: Stage Setting

メンバー 3 名のうち 2 名(鈴木悦久、飛谷謙介)からの出力音はライン出力で一台のコンピュータへ送られる。コンピュータを担当する筆者はその入力音をリアルタイムに音響処理を加えて PA から最終出力する。楽器を担当する 2 名は自らの音が相手の音と交わり、PA から変形されて戻って来たものを同時聴きながら次の展開を考え続けることになる。ときには音響的な要素が飽和して各自の操作の範囲を超えてしまう状態にまで振り切れてしまうこともあるが、3 者が互いの役割をまっとうしながら相手の意図を察し、その時々での最適なバランスを見つけることで新鮮な音響に辿り着くことが求められる。ここでは音を出す者とそれを加

<sup>1</sup> Mimiz / みみづ 2002 年結成。メンバーは鈴木悦久、飛谷謙介、福島諭の 3 名。コンピュータを介した独自の即興スタイルで演奏を行う。

工処理する者との役割は互いに等しい関係にはなり得ない。空っぽの処理構造を持つ者と、その構造のための音を提供する者という非対称の関係がある。通常の即興演奏のように、互いに対等な立場にはないのである。レイヤード・セッションでは最終的な音響のあり方が、何よりもまず3者の意図の混ざり合いによって決定されていく。その音響をどのように変化させ、次の展開に向かわせるかということも、独りだけでは行えない。その結果、状態は不確定に刻一刻と変わり、ひとつの大きな音響が移ろいながら進行するものとなる。

しかしそもそも、このようにあえて互いが不自由な状態に身をおく必要はあるのだろうか。単なる演奏であればこれほど不確定な状態を選択する必要はないだろう。ここにある互いの密接な依存関係は、確かに不自由ではあるが、しかしここには、お互いにとって予測できないものと呼び込み、想定外の音の世界に3者で到達することの喜びもある。3者によって「ひとつの電子音響(作品)」が即時的に創作されるという意味においては、本研究の「創作上の特徴」を含むものでもある。そうしたダイナミックな思念の場を作り出すものとして、レイヤード・セッションは機能してきたと考える。

尚、Mimiz はこれまでこうした階層的な構造のセッション形態を使って、出力音や処理操作を異なる時間や場所で行う可能性についても実践してきたが、その紹介は本稿の範囲を超えるため割愛する。

#### 4. 《変容の対象》における創作構造の抽出と置き換えの試み

連歌やMimizでの演奏には、同じ時間と空間において複数人の意図がひとつの世界(ことばの世界/音響の世界)に向けられる。ここには独りでは完結できない不自由さもあるが、自らの意図とは異なるものに触れ、新たな世界が開かれていく魅力もある。

一方《変容の対象》は自由即興の場を、異なる時間と空間で行う創作に変えたものだ。ここでのやり取りは「作曲規則」と「作曲者の意図」との両方に支えられたものなのであり、両者が最適化されることで創作の推進力は強まっていくと考える。本研究の核心はこれらのバランスを検討する事にあると考え、《変容の対象》を基礎としながら音楽以外の表現領域へ置き換える試みを行ってきた。これまでにデジタル静止画での事例を2つ、録音物を使用した試みが1つあり次にその内容を紹介する。

#### 4.1. 静止画のやり取りへの置き換え1(遠藤龍氏)

《変容の対象》でのやり取りを、デジタル静止画を使い実現することはできないだろうかと考え、遠藤龍<sup>2</sup>氏(写真/映像作家)に提案したのは2020年4月になる。その後、2020年5月より正方形のデジタル静止画を用いてやり取りを開始することにした。最初の1枚目をどちらが送るかは月ごとの交代制とし、受け取った側はその画像に何らかの加工処理を加えて相手に返す。このやり取りを一作品につきヶ月間続けるものとした。こうした規則は《変容の対象》の規則にほぼそのまま準じていた。

最初の2020年5月は遠藤氏からの画像から開始され、2021年4月まで1年間続けた。12種類のやり取りが行われたことになる。ひと月に交換された平均枚数は約9枚(8.91枚)で、少ない月で5枚、多い月でも15枚で20回を超えるものはない。この経験を通じて強く意識されたものは、当然であるが「音楽」と「静止画」との違いである。《変容の対象》のように、静止画では最終的に(五線譜上でのように)つなぎ合わされることがなく、最後の画像にはひと月の創作過程全てを含めることができない。それぞれの画像を並べてみればその変遷は見て取れるものの、おのおのは独立した画像であることにまず居心地の悪さがあった。しかし、このやり取りを通じて遠藤氏からの画像には毎回新鮮な意図が見て取れた。自分が思い描くものとの違いを楽しむようなことは可能で、この魅力によってやり取りは続いた。つまり創作の最終形が見えないまま、その推進力だけは維持されるというような不思議な状態であったといえる。

このやり取りから作られた静止画にはどのような意味があるのだろうか。2年目の2021年5月からは制作のための規則に改良を加えながら試行することにした。その中には互いに処理を加えた画像を平面的に全て配置していく試みもあった。五線譜のように全ての過程が残る状態を作りたかったからである。しかし、その結果はあまり良好なものではなかった。確かに過程の画像全ては最終的に表示されることになるものの、最初の画像と終盤の画像との間にはどこか質的に馴染まない部分があり、全体の統一感を出すことが難しく感じられるのである。

こうした規則の改良には失敗したが、このやり取りでの本来の面白さはより明確に意識できてきた。そのひとつは、やり取りを積み重ねていくと画面の細部に現れてくる複雑な質感、視覚的要素が細かく絡み合ったいわばノイズのようなものだ。

こうした質感は何度もやり取りを積み重ねなければ現れない。つまりそれ自体が時間の集積を物語るもの

<sup>2</sup> 遠藤 龍 / Ryu Endo (写真+映像) 写真と映像を使用した創作活動を続ける。2009年以来、Noism Company Niigataの作品で使用する映像も多数手がけている。個人名義の他、leとのユニット「mikyoz」としても活動中。

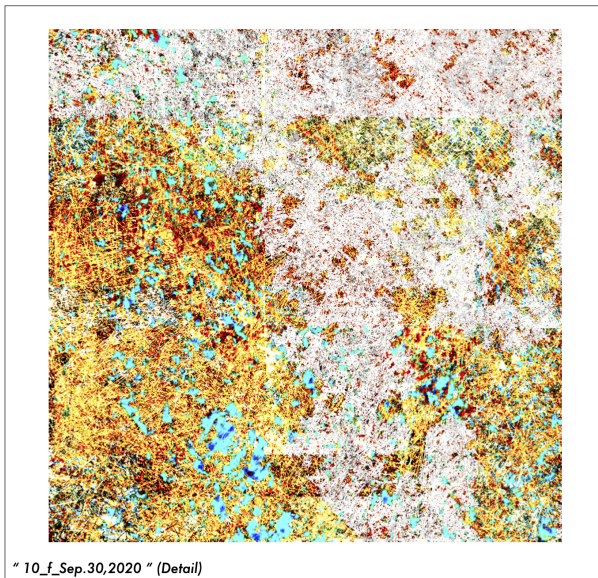


図 2: 拡大部分

なのだ。また別の視点としては、写真はそれ自体で充分語っている、という認識だ。つまり互いに加工処理などをしなくとも、ある写真に対して写真で答えるという、シンプルな対話もあり得るということだ。それは一般に「組み写真」にみられるような配置による響き合いと無関係ではない。

こうした経験を通じて遠藤龍氏とは2021年11月から2つの試みを続けている。ひとつは当初のデジタル静止画のやり取りに戻ることに。但し、これを無期限で行うものとした。期間を「ひと月で終わる」と設定すると「期限内に作らなければいけない」というバイアスがどうしてもかかってしまう。遠藤氏からの提案もあり、これからはそのバイアスを一旦取り払い、このやり取りでどこまで行けるかをまずは問うことにした。現在5ヶ月間で25枚ほどのやり取りが続けられている。

さらにもう一つの試行は、あらかじめ用意された左右の空間に、それぞれ一枚ずつ画像を配置するだけというものだ。極めてシンプルであるが、1枚目に対して何を返すかという、最も単純な問いと応答のような関係がある。ここでは写真に精通している遠藤氏のセンスを強く感じていいる。

- 制作者：2名（遠藤龍、福島諭）
- 使用メディア：デジタル静止画（3000×3000 pixel）
- 制作期限に関わる条件・規則：無期限
- その他の規則：《変容の対象》の規則に準じた交換型
- 伝達手段：メール
  
- 制作者：2名（遠藤龍、福島諭）
- 使用メディア：デジタル静止画（3000×3000 pixel）

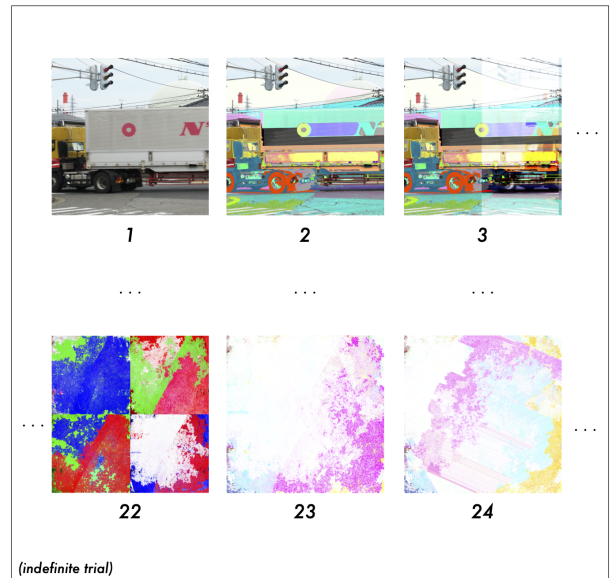


図 3: 無期限のやり取り。写真は次第に抽象化される。

- 制作期限に関わる条件・規則：無期限（左右両面が埋まったら終了）
- その他の規則：左右に画像を配置
- 伝達手段：メール

#### 4.2. 静止画のやり取りへの置き換え 2（原田和馬氏）

遠藤龍氏とのやり取りを踏まえ、直接面識のない方とも行ってみたいと考え2021年11月に原田和馬氏<sup>3</sup>に連絡をとった。お互いの面識はなかったが、Zoomによる遠隔の説明などを経てこのやり取りが始まった。原田氏はもともと街の画像をレイヤー的に重ねる作品を制作公開しており、静止画作品からは独自の美意識が感じられる。私自身その作品の中に、時に錯覚を伴うような未視感や、静謐な世界を感じていた。高い作家性を持つ方とのやり取りは、どのような結果を導くだろう。その感触を確認するために、各試行期間を比較的短く設定（各回10-15日間）しながら開始することにし、現在7回目を行っている。ここで原田氏と筆者とが互いに用いる加工の手法はかなり限定的であるものの、その結果は多彩に思える。原田氏の特徴は、画面に新たな写真要素を積極的に重ね加えていく姿勢だろう。原田氏の用いる写真のほとんどは建物である。筆者の処理は「画像の一部消去」と「回転」「色調補正」「合成」のみである。

<sup>3</sup> 原田 和馬 / Kazuma Harada 1990年愛知県生まれ。2018年情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 修了。複数枚の写真を重ね合わせ、合成するという一つの系とそれに関わる行為そのものを作品と捉え、その系を通して生み出される写真作品や映像作品を制作している。近年の展示に「IAMAS: Triptyque 01」(IAMAS 図書館、2018)「『新しい洞窟 PARALLAX CAVE』」(コ本や honkbooks、2017)、「Japan-ness」(Centre Pompidou-Metz、2017) などがある。 <http://kazumaharada.org/>

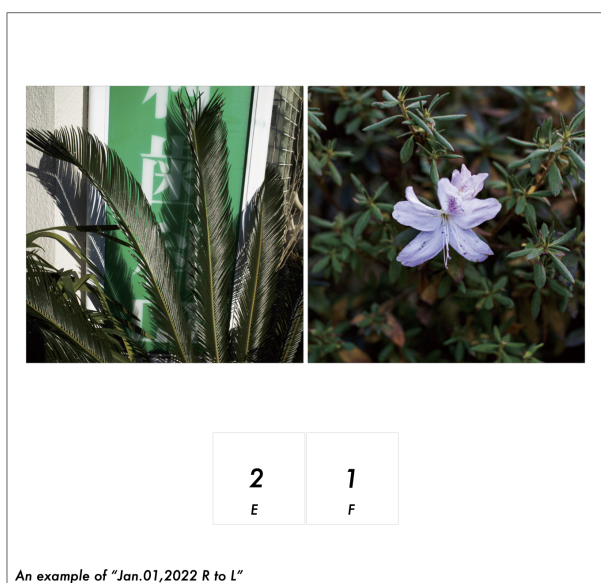


図 4: ただ順番に配置するだけの試み

《変容の対象》における第1小節の提示は、曲の性格に大きな影響を与えるものだ。同様に遠藤氏や原田氏とのやり取りでも1枚目の画像の存在は大きい。1枚目の画像の何処かの要素を起点として、その後の処理も積み重ねられていきやすいからだ。特に原田氏とのやりとりでは、お互いが限られた手法を用いていることもあり、各自がどこに着目しどのように画像操作を行ったかを言葉でも記録を残していくことにした。この言葉は、やり取りの途中でそれを伝えることはないが、ひとつのやり取りが終わった段階で共有する事になっている。この作業は6回目の試行の途中から導入されている。ここで記された言葉は、勿論互いにとっての確認作業でもあるが、発表時に画像と並置して配置するなど、鑑賞者の作品鑑賞に作用させる可能性も検討中だ。それは連歌や歌仙における「付け筋」の解説を聞くような体験と似て、作者の意図を開示し理解を深める体験となりえるのではないか。

原田氏とのやり取りはこれまで比較的期間を短く区切っていることもあり、1枚目から開始され、加工が重なっていき画面中の要素が飽和したところで終了となることが多い。その状態の先に進む可能性はあるのか、進むならどのような進み方があり得るのかというところは今後の課題となっている。

- 制作者：2名（原田和馬、福島諭）
- 使用メディア：デジタル静止画（3000×3000 pixel）
- 制作期限に関わる条件・規則：10日～15日間（暫定）
- その他の規則：《変容の対象》の規則に準じた交換型／加工操作を言葉としても記録
- 伝達手段：メール

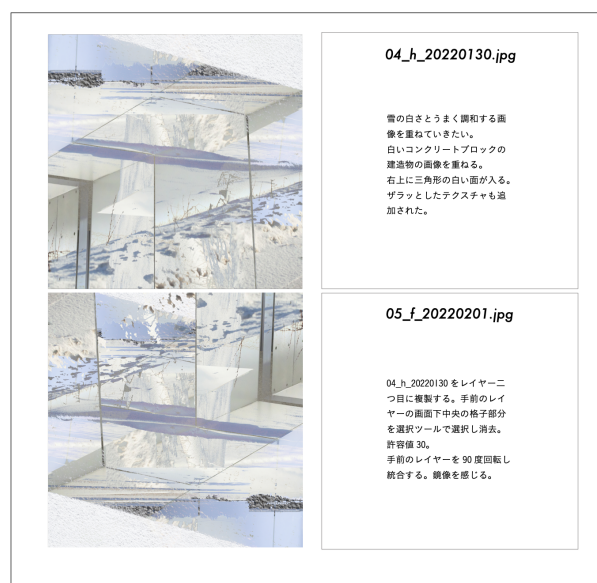


図 5: 画像と言葉とを並置する

#### 4.3. フィールド・レコーディングへの展開の可能性

静止画でのやり取りの場合は、それが最終的な作品がどのようなものか分からない中であっても、やり取り自体は続けることができた。静止画という事もあり、画像の印象を瞬時に捉えるができる。ここでは風景など具体的な写真から開始される場合がほとんどであるが、それに手を加えていくことで最終的には極めて抽象度の高い様子になっていく。しかし、そうなったとしても視覚的な構成美を頼りにやり取りは続ける事が可能だ。

同様のやり取りを想定しつつ、それをフィールド・レコーディング素材に置き換えることはできないかと考え、2021年12月から有識者や音楽家と共に可能性を探っている。しかし結果から言えば、現段階でまだ成功例がない。その原因は様々考えられるが、録音物（特にフィールド・レコーディングされた環境音）を使って、最終的に到達されるべき音響はどのようなものがあり得るかに不明確なところがある。そして何より録音物を加工すること自体に、想定外の困難さがあったのである。例えばあるひとつの録音として“街の喧騒”があったとする、次にそこに新たな要素として“川の音”を重ねたとしてもそれほど大きな不自然さにはならないのである。逆に重ねることで極端に聞きづらくなるものは音楽や声などである。互いに要素がぶつかってしまい、どちらの意味も聴き取れなくなるような不快な状態になりやすい。

環境音、人の声（言葉）、音楽というように大別できる各要素は、互いがひとつずつ合わさってもそれほど不自然さは感じない。しかし、言葉と言葉や、音楽

と音楽といった同じ要素が組み合わさると途端に聞き取りづらくなる。

これまでの経験では、互いにとって適度に新鮮な変化が感じられるものでなければやり取りは続かない。その変化の度合いが極端に小さいか、あるいは極端に大きいかだけであれば、納得できる加工が行えない。このやり取りを通じて静止画の画像が具象から抽象に向うように、録音物の変化が毎回新鮮さをもってやり取りできる仕組みが求められる。このためには、録音物を扱うことの要点をさらに整理し検討する必要がある。

## 5. 考察と今後の展望

共同創作とは何なのか。嘗ては連歌のように（貴族に限らず）多くの庶民までもが魅了された文芸があったとしても、あくまで集団が余興的に楽しんだものという捉え方が多く、これが芸術の本流として語られる事はない。そして芸術作品とは個人の作家によって生みだされるものだ、とする考えは今だ根強いとも言える。アーティスト・コレクティブのような協働作業のあり方でも、その多くは個々人の専門領域を分業することで成り立っている。

五線譜を介した2者による交換型の作曲作品《変容の対象》での創造的なあり方を根拠として、やり取りを五線譜以外に置き換えながら拡大していくことが本研究の目的である。デジタル静止画に置き換えたものでは、創作行為自体は機能した。ただし、現段階では最終的な作品のあり方をどうするかについては個別に検討する必要がある。一方、録音物（フィールド・レコーディング）を介するやり取りでは創作行為自体が続かない結果となった。録音物に手を加えて様子が変わる度合いが、静止画の場合とも異なり容易でないためだ。各要素についてさらに整理し、どのように創作されるべきかは再検討が必要である。

他者と共に創作を行う場合、互いにとって新たな視点を交換し合える場に身を置く事が大きな原動力になる。芸術における個人の、自己を踏み超える可能性のひとつとして本研究の実践と検討は引き続き行っていきたい。

## 6. 謝辞

まだそれが何を成すのか分からない状態の中で、とにかくデジタル静止画でのやり取りを引き受け続けてくださった遠藤龍氏に。また、まだ面識のない中でもこのやり取りを続け、このやり取りの可能性を広げてくださった原田和馬氏に深く感謝致します。

## 参考文献

- 木藤 才蔵 (1966). 『連歌作家の連歌史観』 (『日本文学誌要 16 巻』) 31-39 項 法政大学国文学会
- 松岡 心平 (2015). 『中世芸能講義 「勸進」 「天皇」 「連歌」 「禅」』 115-170 項 講談社学術文庫
- 黒岩 淳 (2020). 『古典教育に活かす連歌の文学性：中世に隆盛を極めた連歌の本質的な面白さに迫るために』 (『国文学攷 245 号』) 25-34 項 広島大学国語国文学会
- 山田 孝雄 (1937). 『連歌概説』 67 項 岩波書店
- 辻原 登・永田 和宏・長谷川 權 (2019). 『歌仙はすごい 言葉がひらく「座」の世界』 中公新書
- John Corbett (2019). 『フリー・インプロヴィゼーション聴取の手引き』 工藤遥 (訳) カンパニー社
- R.M. シューファー (2022). 『新装版 世界の調律サウンドスケープとはなにか』 鳥越 けい子 ほか (訳) 平凡社ライブラリー 926 頁

## 7. 参考作品

- 福島 諭 (2022). 《変容の対象》 (WEB) <http://www.shimaf.com/h/>

## 8. 著者プロフィール

### 福島 諭 (Satoshi FUKUSHIMA)

1977 年新潟生まれ。作曲家。新潟大学教育学部特別教科（音楽）教員養成課程卒業、情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) 修了。現在、情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) 博士後期課程在籍。2002 年よりリアルタイムな音響処理を援用したライブエレクトロニクス作曲作品を発表。また、レイヤード・セッションと呼ばれる独自の階層的な即興を試みるバンド Mimiz のメンバー。2008 年より濱地潤一氏との室内楽シリーズの作曲を開始し、中でも《変容の対象》は 2009 年元旦より開始され現在も進行中である。《patrinia yellow》('13) において第十八回文化庁メディア芸術祭 アート部門 優秀賞受賞。日本電子音楽協会理事 (2017 年度)、先端芸術音楽創作学会 会員、日本記号学会 会員、美学会 会員。

### 三輪 眞弘 (Masahiro MIWA)

1958 年東京生まれ。ベルリン芸術大学、ロベルト・シューマン音楽大学で作曲を学ぶ。アルゴリズムミックコンポジションと呼ばれる手法で数多くの作品を発表。旧「方法主義」同人。「フォルマント兄弟」の兄。情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) 教授



この作品は、クリエイティブ・コモンズの表示 - 非営利 - 改変禁止 4.0 国際 ライセンスで提供されています。ライセンスの写しをご覧になるには、<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> をご覧頂るか、Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA までお手紙をお送りください。